

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **04-109977**

(43)Date of publication of application : **10.04.1992**

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

A63F 9/00

(21)Application number : **02-231274**

(71)Applicant : **OLYMPIA:KK**

(22)Date of filing : **31.08.1990**

(72)Inventor : **FURUICHI YASUHIRO**

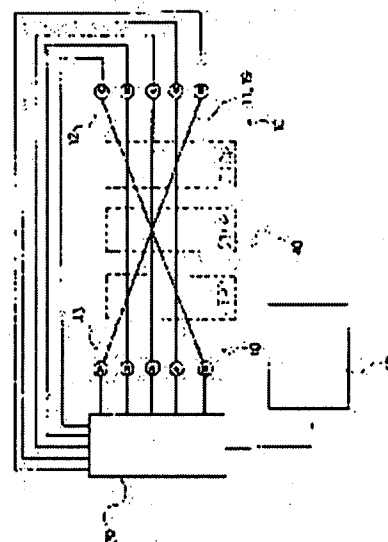
(54) SCORING LINE LIGHT-EMITTING DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To make it possible for a player to identify a scoring pattern by looking at only a reel window by using an emission controller which controls emission of light from five individual linear light sources provided along a scoring line to emit light from the linear light source of a scoring line corresponding to the number of coins put in, among five linear light sources.

CONSTITUTION: When one coin is put in, only a linear light source 10 at the third position from above emits light; i.e., an optical fiber 11 emits red light as a red light source 12 corresponding to a center scoring line 19 emits light.

Similarly, when two coins are put in linear, 7 light sources 10 except those at upper and lower ends i.e., three linear light sources 10 emit light and when three coins are put in all the linear, light source 10 emit light. Then, a player visually recognizes light emitted from the linear light sources 10 while posing his field of view on a reel window 40 and recognizes the scoring line 19. Among the linear light sources 10 which emit light when coins are put in, after a game is completed, those which correspond to the scoring line 19 where a combination of patterns for scoring is made, i.e., a blue light source 13 emits light and thereby the optical fiber 11 emits blue light, and the player sees light emitted from the linear light sources 10 and recognizes the scoring pattern.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A) 平4-109977

⑬ Int. Cl.⁷

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 平成4年(1992)4月10日

A 63 F 5/04
9/005 1 6 A
5 1 2 Z6777-2C
6777-2C

審査請求 未請求 請求項の数 3 (全9頁)

⑮ 発明の名称 入賞ライン発光装置

⑯ 特 願 平2-231274

⑰ 出 願 平2(1990)8月31日

⑱ 発 明 者 古 市 靖 博 東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニフコービル 株式
会社オリンピア内

⑲ 出 願 人 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニフコービル

⑳ 代 理 人 弁護士 黒田 博道 外3名

明 細 書

1. 発明の名称

入賞ライン発光装置

2. 特許請求の範囲

(1) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした8つの回転リールに 各々対応して8つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置 を備え、

その発光制御装置は、5本の線光源のうちスロ

ットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする入賞ライン発光装置。

(2) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに 各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置 を備え、

発光制御装置は、入賞絵柄の組合せに該当することになった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、

特開平4-109977(2)

を特徴とする入賞ライン発光装置。

(3) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に附して5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させること、及び入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、

回転中心軸を水平とした3つの回転リール50に各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓40をゲーム機表側中央付近に設け、このリール窓40に回転リール50外周に貼付されたリールテープ60に描かれた表示された絵柄61が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成している。

このリール窓40には、3つのリール窓40を水平方向に横切って3つの回転リール50外周の絵柄61の組合せを表す3本の入賞ライン19と、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リール50外周の絵柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19とが描かれている。

このようなスロットマシンにおけるゲームの入賞の種類は、コインの投入枚数や入賞ライン19に沿った絵柄61の組合せの種類によってたくさんパターンがある。

コインの投入枚数は1枚から3枚であり、その投入枚数に応じてその1ゲームにおいて入賞となり得る入賞ライン19の本数が増加するよう設

を特徴とする入賞ライン発光装置。

3. 発明の詳細な説明

「産業上の利用分野」

本発明は、入賞ライン発光装置。

更に詳しくは、スロットマシンの正面中央付近に設けられた3つのリール窓を横切って固定される5本の入賞ラインを、そのスロットマシンのゲーム進行に応じて点灯させたり、消灯させたりすることができるような装置、に関するものである。

「従来の技術」

(1) 従来のスロットマシンを、第2図及び第3図に基づいて説明する。

第2図は、スロットマシンの回転リールとその回転リールに貼付されるリールテープとを示す斜視図である。また、第3図は、従来のスロットマシンの正面図である。

従来のスロットマシンは、有底円筒状であって

されている。また入賞となる絵柄61の組合せは、ゲーム機の上パネル49などに小さく表示されている。

(2) しかしながら、ある1ゲームについて自分はコインを何枚投入し、それによってどれが入賞ライン19となりうるか、又は、リール窓40に出た絵柄61のみを目視してその1ゲームにおいて入賞絵柄の組合せがあるかどうか、といった判別は、経験を積んで入賞絵柄の種類が頭に入ったようなプレイヤーでないと困難である。

このため、従来のスロットマシンには、例えば第3図に図示したような、入賞ラインランプ70を設けていた。

即ち、リール窓40の近傍(第3図に示す例におってはゲーム機に向かってリール窓40の右側)に、5本の入賞ライン19にそれぞれ対応した入賞ラインランプ70を設けることとしていた。

(3) この入賞ラインランプ70は、ゲームスタート時にコインの投入枚数に応じて入賞の可能性のある入賞ライン19に該当するものが点灯すると

特開平4-109977(3)

ともに、ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応するものが点灯或いは点滅するよう形成されている。

要に具体的に説明する。ゲームスタート時に、コイン投入枚数が1枚の場合は中央の入賞ライン19に対応する上から3番目の入賞ラインランプ70のみが点灯し、コイン投入枚数が2枚の場合は上下端を除く3つの入賞ラインランプ70が点灯し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての入賞ラインランプ70が点灯する。プレイヤーは、入賞ラインランプ70の点灯を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

そして、ゲームが終了した場合には、コイン投入時に点灯した入賞ラインランプ70のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する入賞ラインランプ70のみが点灯或いは点滅し、他の入賞ラインランプ70は消灯する。プレイヤーは、入賞ラインランプ70の点灯或いは点滅を目視することによって入賞絵柄の組合せとなっ

た入賞ライン19を確認できる。

「発明が解決しようとする課題」

(1) しかしながら、従来のスロットマシンの入賞を示すための入賞ラインランプ70には、次のような欠点があった。

即ち、プレイヤーは、スロットマシンのリール窓40に現れる絵柄81のみに視線を集中させていることがほとんどであり、そのリール窓40の近傍にある入賞ラインランプ70の点灯又は消灯は、リール窓40にあった視線を入賞ラインランプ70の方へ移さなければ確認できない。

コイン投入時にどの入賞ライン19に絵柄81が揃えば入賞となるかを確認するために入賞ラインランプ70の方へ視線を変えること、又は1ゲームが終了する毎に入賞ラインランプ70の方へ視線を変えることは、その煩わしさやゲームに対する集中力の低下防止、等の理由から、一般のプレイヤーが好むところではない。

(2) コイン投入時にどの入賞ライン19に絵柄8

1が揃えば入賞となるか、又は入賞となった場合にどの入賞ライン19に絵柄81が揃ったために入賞となったか、ということ、リール窓40のみに視線を集中させているだけで判別できるようなスロットマシンがあれば、上記のような従来技術の欠点は解決できる。

(3) 本発明の解決すべき課題は、

- ① コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、ということ、リール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供すること、
- ② 入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということ、リール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供すること、
- ③ コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、及び入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということ、リール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを

提供すること、にある。

「課題を解決するための手段」

前記したような従来技術の欠点を鑑みた本発明者は、以下のような発明を提供する。

即ち、前記の①の課題を解決するための請求項(1)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が横方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に付いて5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

特開平4-109977(4)

その発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

また、前記の②の課題を解決するための請求項(2)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、入賞絵柄の組合せに該当する

こととなった入賞ラインの線光源を発光させること、

を特徴とする。

更に、前記の④の課題を解決するための請求項(3)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させる

こと、及び入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

「作用」

以下に、本発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

(1) まず、請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし8枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置が5本の線光源の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながら、線光源の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ラインを確認できる。

(2) 次に、請求項(2)記載の発明に係る入賞ラ

イン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを行う。

② ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ラインに対応する線光源のみを発光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、線光源の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなった入賞ラインを確認できる。

(3) 最後に、請求項(3)記載の発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置が5本の線光源の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、

特開平4-109977(5)

線光源の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ラインを確認できる。

⑤ ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞給柄の組合せとなった入賞ラインに対応する線光源のみを発光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を変えながらも、線光源の発光を目視することによって入賞給柄の組合せとなった入賞ラインを確認できる。

「実施例」

以下、本発明を実施例によって更に詳しく説明する。

第1図は、請求項(3)に示す発明に係る入賞ライン発光装置の一実施例を示す概念図である。

以下に、本実施例の構成について説明する。

本実施例の入賞ライン発光装置を使用するスロットマシンは、有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リール50に、各々対応し

て3つ横並びに設けられた縦長方形のリール窓40を設け、このリール窓40に回転リール50の外周に貼付されたリールテープ60の給柄61が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成されている。

また、3つのリール窓40を水平方向に横切って3つの回転リール50の給柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19と、3つのリール窓40を対角方向に横切って3つの回転リール50の給柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19とに沿って5本の線光源10を備え、その5本の線光源10の発光を個別に制御する発光制御装置20を備えている。

なお、図示は省略するものの、本実施例の入賞ライン発光装置を使用するスロットマシンは、入賞ラインランプを用いていない。

① 線光源10は、ゲーム機正面側に向かって発光可能であるような光ファイバー11と、その光ファイバー11に対して光を供給する2種類の光源とを備えて形成されている。2種類の光源と

制御装置30から供給される。

以下に、本実施例の作用について説明する。

① 本実施例に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置20が5本の線光源10の発光を制御する。

具体的には、コイン投入枚数が1枚の場合は、中央の入賞ライン19に対応する上から3番目の線光源10のみが発光する。即ち、中央の入賞ライン19に対応する赤色光源12の発光によって光ファイバー11が赤く発光する。

同様に、コイン投入枚数が2枚の場合は、上下端を除く3つの線光源10が発光し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての線光源10が発光する。

するとプレーヤーは、リール窓40に視線を変えながらも、線光源10の発光を目視することに

は、光ファイバー11の右端から赤い光を供給する赤色光源12、及び光ファイバー11の左端から青い光を供給する青色光源13である。

③ 発光制御装置20は、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させること、及びゲーム終了時に入賞給柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光源10を発光させること、を制御可能であるよう形成された装置である。

本実施例にあつては、スロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給柄の組合せとなりうる入賞ライン19については、赤色光源12を用いて光ファイバー11を発光させ、ゲーム終了時に入賞給柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19については、青色光源13を用いて光ファイバー11を発光させることとしている。

なお、スロットマシンへのコイン投入枚数、及び入賞給柄の組合せの存否等についての情報は、スロットマシンのゲームの進行を制御するゲーム

特開平4-103977(6)

よって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

③ ゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した線光源10のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する線光源10のみを発光させるよう制御する。

即ち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する青色光源13が発光することによって発ファイバー11が青く発光する。

するとプレーヤーは、リール窓40に視線を置きながらも、線光源10の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19を確認できる。

以下に、本実施例の効果について説明する。

① 本実施例によれば、

コイン投入枚数に応じてどの入賞ライン19に絵柄61が揃えば入賞となるか、及び入賞となった場合にどの入賞ライン19についての絵柄61が入賞絵柄の組合せとなったか、ということをし

に入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光源10を発光させること、を制御可能であるよう形成された装置である」として説明した。

本発明に係る入賞ライン発光装置は、前記した実施例の入賞ライン発光装置に限られるものではない。

① 発光制御装置20が、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(1)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。そのコイン投入枚数に応じて、発光制御装置20

ール窓40のみを見ていて判別であるようなスロットマシンを提供することができた、

という効果がある。

② 本実施例によれば、スロットマシンの中パネル部分の有効利用を図ることができる。即ち、入賞ラインランプを省略することができたので、入賞ラインランプの設置に要していたスロットマシン内のスペースがいらなくなってスペースの有効利用を図ることができる。

加えて、入賞ラインランプの点灯に伴って発生していた熱による周辺機器への悪影響もなくなることとなる。

以下に、本実施例のバリエーションについて説明する。

(1) 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、「発光制御装置20は、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させること、及びゲーム終了時

0が5本の線光源10の発光を制御する。

するとプレーヤーは、リール窓31に視線を置きながらも、線光源20の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の効果の説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、ということをしリール窓のみを見ているだけで判別であるようなスロットマシンを提供することができるといえる効果がある。

② 発光制御装置20が、ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光源10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(2)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

特開平4-109977(7)

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを行ってゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した緑光源10のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する緑光源10のみを発光させるよう制御する。

するとプレーヤーは、リール窓81に視線を置きながらも、緑光源10の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の効果を説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、入賞となった場合にどの入賞ライン19についての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということのリール窓81のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができるという効果がある。

(2) 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、緑光源10は発光制御装置20の制御に

採用した。この光ファイバー11は、連続した線状に発光するように形成することもできるし、縦線上に発光させることもできる。

又、緑光源として光ファイバー11に限らず、例えば、透光性を有する材料のうち、盤面手前側を除いてマスキングしたような素材であっても、緑光源として機能するものであれば使用できる。

④ 図示は省略するが、以下のように形成することもできる。

即ち、光ファイバー11の両端に異なる光源を設けるのではなく、光ファイバー11の一端にのみ複数の光源を設けると共に、発光制御装置20がそれら光源による光ファイバーへの光の供給の切替を行わせることができるように形成し、ゲーム開始時とゲーム終了時とで発光色を変えるもである。

「発明の効果」

本発明のうち、請求項(1)記載の発明によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄

によって「発光」する、として説明したが、本発明に係る入賞ライン発光装置にいう「発光」は単なる「点灯」のみではなく、発光と消灯とを繰り返すような「点滅」をも含むこととする。

(3) 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、光ファイバー11の両端に各々赤色光源12と青色光源13とを設けてこれらを発光制御装置20で制御することによって、光ファイバー11の発光色をゲーム開始時とゲーム終了時とで異ならしめることとした。

しかしながら、本発明に係る入賞ライン発光装置はこれに限られるものではない。

① 必ずしも、ゲーム開始時とゲーム終了時とで異ならしめる必要はないし、また、光ファイバー11の発光色を単色としても、ゲーム開始時とゲーム終了時とで上記(2)のように発光方法を変えることによって、プレーヤーに異なった情報である旨を伝えることもできる。

② 前記した実施例では、緑光源として光ファイバー11、赤色ランプ12、青色ランプ13等を

が揃えば入賞となるか、ということのリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

また、本発明のうち、請求項(2)記載の発明によれば、

入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということのリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

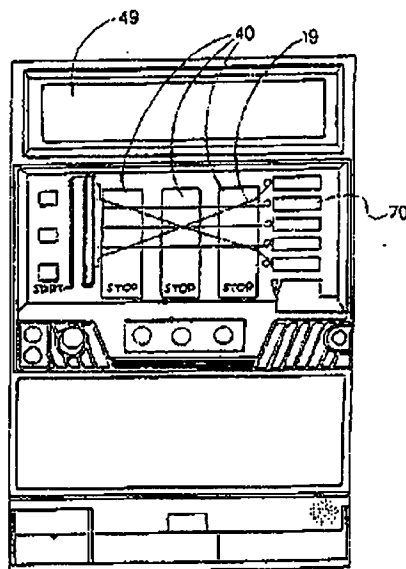
更に、本発明のうち、請求項(3)記載の発明によれば、

コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、及び入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということのリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

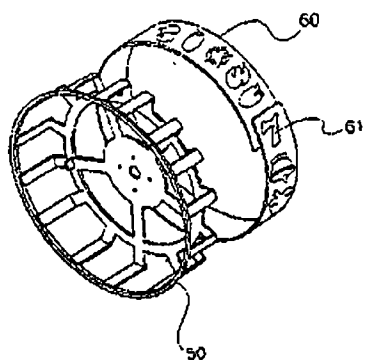
4. 図面の簡単な説明

特開平4-109977(9)

第3図



第2図



特開平4-109977

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成11年(1999)1月19日

【公開番号】特開平4-109977

【公開日】平成4年(1992)4月10日

【年追号数】公開特許公報4-1100

【出願番号】特願平2-231274

【国際特許分類第6版】

A63F 5/04 516

9/00 512

【F I】

A63F 5/04 516 A

9/00 512 Z

手続補正書

平成9年8月23日

特許庁長官 殿

1. 参考の表示

平成2年特許第231274号

2. 補正する図

事件との関係

特許出願人

名称

株式会社 オリンピア

3. 代理人

住所

東京都中央区本町2丁目5番7号 近江ビル4F
〒103 電話 03(3567)4492(代2)

氏名

(0003) 奥田 隆 彦

4. 補正対象の名称

明細書

5. 補正対象項目名

全文

6. 補正の内容

図1の面図

明 細 書

1. 発明の名称

入賞ライン発注装置

2. 発明の概要

(1) 3つの回転リールにそれぞれ対応して3つ横並びに設けられた縦長矩形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール毎周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入賞ラインと、3つのリール窓を斜方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入賞ラインと、に揃って3本の発光線を表示すると共に、

その3本の発光線の発光の強弱に制御する発光制御装置を設け、

その発光制御装置は、3本の発光線のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じて入賞線の強さを制御する入賞ライン発注装置、

(2) 3つの回転リールにそれぞれ対応して3つ横並びに設けられた縦長矩形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール毎周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入賞ラインと、3つのリール窓を斜方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入賞ラインと、に揃って3本の発光線を表示すると共に、

その3本の発光線の発光の強弱に制御する発光制御装置を設け、

発光制御装置は、入賞線の組合せに該当することとなる入賞ラインの発光強度を要する本の入賞ラインと、発光制御装置であるよう形成されたこと、を特徴とする入賞ライン発注装置、

(3) 3つの回転リールにそれぞれ対応して3つ横並びに設けられた縦長矩形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール毎周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入賞ラインと、3つのリール窓を斜方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合

<http://www4.ipdl.inpit.go.jp/tjcontentbsen.ipdl?N0000=21&N0400=image/gif&N0401=/N...> 5/23/2007

特開平4-109977

市する発光源12の発光によって其ファイバー11が赤く発光する。

同時に、コイン投入枚数が2枚の場合は、上下部を除く3つの発光部10が発光し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての発光部10が発光する。

するとプレーヤーは、リール部40に図柄を揃えながらも、発光部10の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

⑧ゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した発光部10のうち、入賞線形の組合せとなった入賞ライン19に対応する発光部10のみを発光させるよう制御する。

⑨も、入賞線形の組合せとなった入賞ライン19に対応する発光部10が発光することによって発ファイバー11が赤く発光する。

するとプレーヤーは、リール部40に図柄を揃えながらも、発光部10の発光を目視することによって入賞線形の組合せとなった入賞ライン19を確認できる。

以下に、本発明の作用について説明する。

①本発明によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ライン10に発光部11が通入されるか、及び入賞となった場合にどの入賞ライン19についての組合せ10が入賞線形の組合せとなったか、ということを知り得るのみでなく、有利で得られるスロットマシンを制御することもできる、という利点がある。

②本発明によればスロットマシンの中核部分の有利制御を簡便にすることができ、即ち、入賞ラインランプを制御することができたため、入賞ラインランプの設置に必要だったスロットマシン内のスペースがいまなくつてスペースの有利制御が可能になることができる。

③加えて、入賞ラインランプの点灯に伴って発光しているファイバーによる発光機への損傷を減らすことができる。

以下に、本発明のバリエーションについて説明する。

(1) 上記した実施例の入賞ライン発光装置においては、発光制御装置20は、本発明の発光部10のうちスロットマシン内のコイン投入部に近接した入賞線形の組合せとなりうる入賞ライン19の発光部10を発光させること、及びゲーム終了時に、入賞線形の組合せとなった入賞ライン19の発光部10を制御する。

7時に入賞線形の組合せに相当することになった入賞ライン19の発光部10を発光させること、を制御可能であるように形成された構造である」として説明した。

本発明に係る入賞ライン発光装置は、上記した実施例の入賞ライン発光装置に図られるものではない。

①発光制御装置20が、発光部10のうちスロットマシンへのコイン投入部に近接した入賞線形の組合せとなりうる入賞ライン19の発光部10を発光させることを制御可能であるように形成された構造であるような、請求項(1)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

そのコイン投入枚数に応じて、発光制御装置20が本発明の発光部10の発光を制御する。

するとプレーヤーは、リール部40に図柄を揃えながらも、発光部10の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ライン10に発光部11が通入されるか、ということを知り得るのみでなく、有利で得られるスロットマシンを制御することもできる、という利点がある。

②発光制御装置20が、ゲーム終了時に入賞線形の組合せに相当することになった入賞ライン19の発光部10を発光させることを制御可能であるように形成された構造であるような、請求項(2)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを伴ってゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した発光部10のうち、入賞線形の組合せとなった入賞ライン19に対応する発光部10のみを発光させるよう制御する。

するとプレーヤーは、リール部40に図柄を揃えながらも、発光部10の発光

を目視することによって入賞線形の組合せとなった入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、入賞となった場合にどの入賞ライン19についての組合せ10が入賞線形の組合せとなったか、ということを知り得るのみでなく、有利で得られるスロットマシンを制御することもできる、という利点がある。

⑧⑨ 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、発光部10は発光制御装置20の制御によって「発光」する。として説明したが、本発明に係る入賞ライン発光装置にいう「発光」は単なる「点灯」のみでなく、発光と点灯とを繰り返すような「点滅」をも含むこととする。

⑩ 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、発ファイバー11の両端にそれぞれ発光部12と発光部13とを設けてこれらが発光制御装置20で制御することによって、発ファイバー11の両端部をゲーム終了時とで点滅させることとした。

しかしながら、本発明に係る入賞ライン発光装置はこれに限られるものではない。

⑪ 必ずしも、ゲーム開始時とゲーム終了時とで点滅させる必要はない。発ファイバー11の発光色を赤色としても、ゲーム開始時とゲーム終了時とで点滅(2)のように発光方法を異なることによって、プレーヤーに異なる効果があるようにもできる。

⑫ ⑬ 本発明では、発光部として発ファイバー11、発光ランプ12、発光ランプ13等を採用した。この発ファイバー11は、近接した領域に発光するよう形成することもできる。即ち、発ファイバー11に近接する、入賞線形に近接する方向のうち、前面方向を向いてマスキングしたような領域であっても、発光部として機能するものであれば採用できる。

⑭ ⑮ 本発明は、以下のように変形することもできる。

即ち、発ファイバー11の両端に見えなかった発光部を設けるのではなく、発ファイ

バー11の一端にのみ発光部を設けると共に、発光制御装置20がそれぞれ発光部による発ファイバーへの発光の制御の切り替えをすることができるよう形成し、ゲーム開始時とゲーム終了時とで発光色を異なるものである。

【特開の利点】

(1) 本発明のうち、特開(1)記載の発明によれば、本発明の発光部10は、

① ② コイン投入枚数に応じてどの入賞ライン10に発光部11が通入されるか、ということを知り得るのみでなく、有利で得られるスロットマシンを制御することもできる。

(2) 本発明のうち、特開(2)記載の発明によれば、本発明の発光部10は、

③ ④ 入賞となった場合にどの入賞ライン19についての組合せ10が入賞線形の組合せとなったか、ということを知り得るのみでなく、有利で得られるスロットマシンを制御することもできる。

(3) 本発明のうち、特開(3)記載の発明によれば、本発明の発光部10は、

⑤ ⑥ コイン投入枚数に応じてどの入賞ライン10に発光部11が通入されるか、及び入賞となった場合にどの入賞ライン19についての組合せ10が入賞線形の組合せとなったか、ということを知り得るのみでなく、有利で得られるスロットマシンを制御することもできる。

⑦ ⑧ 本発明は、以下のように変形することもできる。

即ち、発ファイバー11の両端に見えなかった発光部を設けるのではなく、発ファイ

特開平4-109977

49 上げボルト 50 回転リール
64 リーダテープ 65 給紙
70 スキャニング